

Diseño de un instrumento para evaluar el nivel de adquisición de competencias clave en primaria a través de actividades musicales

Arantza Campollo Urkiza
arancamp@ucm.es

RESUMEN

El propósito de este trabajo es presentar el proceso de diseño y validación inicial de un cuestionario para medir el grado de adquisición de las competencias clave a través del desarrollo de un programa de intervención con actividades musicales en estudiantes de 6º de primaria, como parte de la tesis doctoral "Competencias clave y su desarrollo a través de la Educación Musical en la Educación Primaria". En su elaboración se han tenido en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables de las competencias clave estudiadas, a través de los cuales se definen los resultados de aprendizaje y se concreta lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura, tal y como indica la normativa actual (LOMCE, 2013). Para ello, se han seleccionado los estándares evaluables que desarrollan el perfil competencial de cada una de las competencias en comunicación lingüística, matemática y digital. A continuación, se sometió el instrumento a juicio de expertos, proceso en el que participaron un total de 17 educadores e investigadores en educación, así como, en educación musical, cuyas respuestas se analizaron a través del coeficiente de validación *V* de *Aiken*. Una vez analizados los resultados, el instrumento puede ser considerado una herramienta válida y fiable para la medición del grado de adquisición de las competencias clave a través de actividades musicales.

ABSTRACT

The purpose of this work is to present the process of design and initial validation of a questionnaire to measure the degree of acquisition of key competences through the development of an intervention program with musical activities in 6th grade of primary school students, as part of the doctoral thesis "Key competences and their development through Music Education in Primary Education". In its elaboration, the evaluable learning standards of the key competences studied have been considered. Learning results and what the student must know, understand and do in each subject is defined and specify by it, as indicated by the current regulation (LOMCE, 2013). For this reason, the evaluable standards that develop the competence profile of each of the competences in linguistic, mathematical and digital communication have been selected. The instrument was, then, submitted to expert judgment, a process in which a total of 17 educators and researchers in education participated, as well as in music education, whose answers were analyzed through the validation coefficient *V* of *Aiken*. Once the results have been analyzed, the instrument can be considered a valid and reliable tool for measuring the degree of acquisition of key competences through musical activities.

Palabras clave: Competencias Clave, Educación musical, evaluación, Educación primaria, Estándares

Keywords: Key competence, music education, assesment, basic education, learning standars

INTRODUCCIÓN

En el ámbito escolar, se habla por primera vez de las competencias en el año 2006 con la aprobación de la Ley Orgánica de Educación (LOE, 2006), cuya finalidad es la de integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, incorporados a las diferentes áreas o materias, como los informales y los no formales.

El concepto de competencia se introduce en el aula proveniente del mundo de la empresa y la educación en adultos, entre otros, atendiendo así a los cambios relacionados con un mundo

globalizado, las nuevas tecnologías de la sociedad de la información, además de la diversidad cultural (Bolívar, 2010).

Tal y como indica la Comisión Europea (2007):

Dados los nuevos retos que la globalización sigue planteando a la Unión Europea, cada ciudadano requerirá de una amplia gama de competencias para adaptarse de modo flexible a un mundo que está cambiando con rapidez y muestra múltiples interconexiones. En su doble función –social y económica–, la educación y la formación deben desempeñar un papel fundamental para garantizar que los ciudadanos europeos adquieran las competencias clave necesarias para poder adaptarse de manera flexible a dichos cambios. (p. 3)

Inicialmente, en la LOE (2006), se denominaron Competencias básicas y fueron sustituidas por Competencias Clave con la aprobación de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE, 2013), ya que la connotación del término “básica” podía mal interpretarse con la competencia mínima que un alumno debía alcanzar al finalizar su escolarización, y no con las competencias que deben adquirirse durante la educación obligatoria. Así, “Clave” implica asentar desempeños esenciales para la adquisición de otros más complejos en un aprendizaje constante, así como desempeños necesarios, aunque no suficientes, según señalan Manso y Valle (2013), ya que el proceso de aprendizaje se sitúa dentro del aprendizaje a lo largo de la vida o aprendizaje permanente. Según recoge el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, se entiende el concepto de competencias clave como:

[...] aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión y el empleo. [...] se identifican siete competencias clave [...] y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas. (p. 19350)

Esta descripción curricular del desarrollo de las competencias marca un antes y un después en la organización de los elementos que determinan los procesos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Primaria, desde los objetivos, contenidos, criterios, estándares, hasta la propia evaluación. Así, según señala el artículo 6 de la LOMCE (2013), la finalidad de la etapa de Educación Primaria, entre otros, es la de “[...] facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, escritura, [...] nociones básicas de la cultura, [...] el sentido artístico, creatividad [...], procurando la integración de distintas experiencias”. (p. 19353). De modo que, para la consecución de estos objetivos, se partirá de los contenidos clasificados en áreas, pero desarrollados de forma integrada, atendiendo a situaciones nuevas y complejas que contribuirán a la adquisición de aprendizajes competenciales.

De esta situación se deduce que es necesario plantear un cambio en la forma de evaluar y medir los resultados, por lo que se debe realizar una evaluación global y continua, donde se consideren los procesos de enseñanza-aprendizaje de todas las áreas de un modo transversal (Real Decreto 126, 2014). Por su parte, la Orden ECD/65/2015, establece que se deberá evaluar el grado de adquisición de las competencias mediante “[...] estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de problemas que simulen contextos reales, movilizandolos sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes (p. 6990)”, es decir, que sea capaz de transferir los contenidos a situaciones nuevas, porque en esta transferencia están participando todas las áreas desde su ámbito correspondiente, lo que se denomina contribución desde el perfil competencial.

Para conocer esta transferencia del conocimiento y su aplicación a los distintos contextos, tal y como indica el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015), se debe conocer la comprensión y adquisición del conocimiento de cada una de las competencias, y su vinculación con las habilidades y destrezas que en ellas se incluyen, por lo que las comunidades autónomas realizan una evaluación final individualizada al concluir la etapa de Educación Primaria, donde se miden el grado de adquisición de las Competencias en Comunicación Lingüística, Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología. Concretamente, se evalúan las destrezas de la comprensión y expresión tanto oral como escrita, la capacidad de aplicación de conocimientos

matemáticos para la resolución de problemas en contextos relacionados con la vida cotidiana, así como la habilidad dirigida a generar conocimiento científico (recolección información, planteamiento de hipótesis...), atendiendo así a la evaluación de la totalidad de los elementos que componen las dimensiones de las competencias.

Esta forma de transferencia del conocimiento de forma globalizada e interdisciplinar, y sus repercusiones en el proceso de aprendizaje, han sido abordadas en las últimas décadas. Así, investigadores del campo de la Neurociencia (Cabanac, Perlovsky, Bonniot-Cabanac, & Cabanac, 2013; Münte, Altenmüller, & Jäncke, 2002; Zuk, Benjamin, Kenyon, & Gaab, 2014), de la Psicología (Rickard, Bambrick, & Gill, 2012), y de la Pedagogía (Piro & Ortiz, 2009), han señalado la importancia que tiene la música como elemento común en el desarrollo de las diferentes áreas curriculares, así como por el beneficio que aporta en la adquisición de destrezas y habilidades específicas en el área del lenguaje, las matemáticas y el inglés, entre otras, ya que “[...] el aprendizaje de la música puede influenciar positivamente el desarrollo de las funciones cognitivas, y puede ayudar al aprendizaje de otras áreas” (Cosenza, 2005, p. 3). En este sentido, un estudio realizado por Coban y Dubaz (2011) sobre la relación existente entre diferentes modelos de aprendizaje activo en las clases de música de Educación Primaria, encontró que varias competencias se desarrollaban desde esta disciplina utilizando un modelo de aprendizaje diseñado para tal fin, lo que coincide con las directrices presentes en la normativa vigente, en la que se indica que el objetivo de la educación musical es contribuir a la adquisición de las competencias y su posterior evaluación.

De este modo, el objetivo principal de este trabajo es mostrar los procedimientos llevados a cabo para validar un instrumento elaborado *ad hoc*, para medir el nivel de adquisición de las Competencias Clave a través de la implementación de un programa de intervención didáctica con actividades musicales.

MÉTODO

Participantes

Los participantes de este estudio están siendo 138 alumnos de 6º de primaria, de los que 62 (44.9%) son chicos y 76 (55.1%) son chicas, con edades comprendidas entre los 11 y los 13 años, con un nivel socio económico y cultural medio, divididos en 3 grupos control y 3 experimentales, los cuales están llevando a cabo un programa de intervención didáctica con actividades musicales, en un centro público y dos concertados, ubicados en la Dirección de Área Territorial (DAT) de Madrid Capital. Estos fueron los únicos centros que manifestaron su disponibilidad y disposición a participar en esta investigación, por lo que se llevó a cabo un muestreo por conveniencia.

Instrumento

En función de los argumentos presentados en el marco teórico de este trabajo y considerando las directrices de la Orden ECD/65/2015, para facilitar la evaluación por competencias del alumno, es necesario la elaboración del perfil competencial, que es el conjunto de estándares de las diferentes áreas, que se relacionan con una competencia (p. 6989), por lo que se creó este perfil en función de las competencias estudiadas que se corresponden con la Competencia en Comunicación Lingüística, perfil de Competencia Matemática y Básicas en Ciencia y Tecnología, y perfil de la Competencia Digital. Para su elaboración, se consideraron cada uno de los estándares pertenecientes a los bloques de contenido de cada una de las áreas curriculares y se anotaron las competencias a las que contribuía dicho estándar, que como mínimo deberán ser dos como señala Moya y Roca (2003). Una vez finalizado este proceso inicial, se desestimaron aquellos estándares que eran propios de cada área, es decir, los contenidos específicos que no aportaban conocimientos desde otras áreas. Así, se concretó una lista de 87 estándares que contribuían desde las diferentes áreas curriculares a las tres competencias estudiadas. En los casos en los que había estándares muy similares que evaluaban las mismas situaciones de aprendizaje, se optó por integrarlos y agruparlos, tal y como señala Polo (2015). Después de la selección y agrupamiento de estos estándares, se remitió el cuestionario a un grupo de expertos para medir la validez de su contenido.

En este proceso participaron 17 educadores e investigadores en educación y especialistas en educación musical, entre los que se encuentran maestros, profesores, doctores e inspectores educativos con una dilatada experiencia de más de 10 años en centros de titularidad pública, concertada y privada de varias comunidades españolas. A dichos especialistas se les solicitó que dieran su opinión en cuanto a la pertinencia, relevancia y claridad de los estándares seleccionados. Una vez recibidas las respuestas de los jueces expertos se elaboró el cuestionario final tras comprobar su validez. Este está compuesto de 37 ítems, 17 de los cuales corresponden a la Competencia en Comunicación Lingüística, 12 a la Competencia Matemática y Básicas en Ciencia y Tecnología, y 8 a la Competencia Digital, a los que se debe responder en una escala tipo *Likert* de 1 al 5, donde 1 es nunca y 5, siempre. Los resultados de las pruebas psicométricas para comprobar la validez y fiabilidad se mostrarán en el apartado de resultados.

Procedimiento

La recogida de datos para la validación inicial del cuestionario elaborado se llevó a cabo entre los meses de mayo y septiembre de 2017. Paralelamente a la creación del instrumento, se diseñó un programa de intervención considerando diferentes procedimientos didácticos para trabajar las competencias clave a través del desarrollo de actividades musicales que, a su vez, fueron planteadas desde una perspectiva globalizadora en la que se integraron estrategias de enseñanza activa, acordes con las tendencias actuales. Este programa se está aplicando en el momento actual en los diferentes centros participantes, y se han utilizado los datos obtenidos en la fase pretest para realizar los análisis que se mostrarán en el siguiente apartado.

RESULTADOS

Para determinar las propiedades psicométricas del instrumento elaborado en cuanto a su validez y fiabilidad, se presentarán a continuación los análisis llevados a cabo. En primer lugar, se midió la validez de contenido a través del juicio de expertos, proceso en el que participaron 17 educadores e investigadores en educación y especialistas en educación musical, quienes hicieron una serie de apreciaciones y sugerencias que fueron incluidas en la elaboración final del instrumento. Dichas sugerencias se evaluaron a través del coeficiente *V* de *Aiken*, y como criterios de aceptación del ítem se establecieron los siguientes (Merino & Livia, 2009):

- Que el coeficiente *V* fuera igual o superior a 0.7.
- Que al menos 3 expertos muestren su grado de acuerdo en que el ítem cumple con los criterios establecidos

Las puntuaciones obtenidas se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1
Validación de contenido a través del coeficiente *V* de *Aiken*

ÍTEMS	PERTINENCIA			RELEVANCIA			CLARIDAD		
	Nº Jueces		V de <i>Aiken</i>	Nº Jueces		V de <i>Aiken</i>	Nº Jueces		V de <i>Aiken</i>
	Acu.	Des.		Acu.	Des.		Acu.	Des.	
I1. Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante	16	1	0.94	16	1	0.94	14	3	0.82
I2. Realiza trabajos y presentaciones a nivel grupal	17	0	1	17	0	1	15	2	0.88
I3. Describe los principales movimientos artísticos y culturales	16	1	0.94	17	0	1	15	2	0.88
I4. Emplea la lengua oral en distintos contextos	15	2	0.88	15	2	0.88	15	2	0.88
I5. Expresa sus sentimientos y emociones como forma de comunicación a través del lenguaje verbal y no verbal	15	2	0.88	15	2	0.88	15	2	0.88

I6. Respeta las opiniones de los demás en las actividades planteadas	15	1	0.88	15	2	0.88	15	2	0.88
I7. Se expresa con claridad, coherencia y corrección	16	1	0.94	16	1	0.94	15	2	0.88
I8. Se expresa con una pronunciación y una dicción correctas	17	0	1	17	0	1	17	0	1
I9. Comprende la información general en textos leídos por él o por otras personas	16	1	0.94	16	1	0.94	16	1	0.94
I10. Es capaz de obtener las principales ideas de un texto	16	1	0.94	17	0	1	16	1	0.94
I11. Escribe en diferentes soportes textos del ámbito de la vida cotidiana	16	1	0.94	17	0	1	15	2	0.88
I11a. Utiliza correctamente las normas gramaticales y ortográficas	16	1	0.94	17	0	1	15	2	0.88
I12. Identifica y clasifica las cualidades de los sonidos del entorno natural y social	17	0	1	17	0	1	16	1	0.94
I13. Respeta las normas de comportamiento en audiciones y representaciones musicales	17	0	1	17	0	1	16	1	0.94
I14. Utiliza el lenguaje musical para la interpretación de la obra	15	2	0.88	15	2	0.88	14	3	0.82
I15. Traduce al lenguaje musical convencional melodías y ritmos sencillos	14	3	0.82	14	3	0.82	14	3	0.94

ÍTEMS	PERTINENCIA			RELEVANCIA			CLARIDAD		
	Nº Jueces		V de Aiken	Nº Jueces		V de Aiken	Nº Jueces		V de Aiken
	Acu.	Des.		Acu.	Des.		Acu.	Des.	
I16. Interpreta piezas vocales e instrumentales de diferentes épocas, estilos y culturas para distintos agrupamientos con y sin acompañamiento	15	2	0.88	15	2	0.88	16	1	0.94
I17. Utiliza el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones	16	1	0.94	16	1	0.94	16	1	0.94
I18. Interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana	15	2	0.82	16	1	0.94	14	3	0.82
I19. Utiliza el vocabulario geométrico adecuado para explicar un recorrido y orientarse en el espacio	16	1	0.82	15	2	0.88	14	3	0.82
I20. Distingue tipos de voces, instrumentos, variaciones y contrastes de velocidad e intensidad tras la escucha de obras musicales	15	2	0.76	14	3	0.76	14	3	0.82
I21. Interpreta los signos convencionales de un mapa: Rosa de los vientos, topónimos, convenciones del mapa	17	1	1	17	0	1	15	2	0.88
I22. Comprende la información contenida en los gráficos: ejemplo, línea de tiempo	17	1	1	17	0	1	16	1	0.94
I23. Identifica los números romanos como orden y datación en una escala musical	17	1	1	17	0	1	17	0	1
I24. Planifica el proceso de trabajo	15	2	0.88	15	2	0.88	14	3	0.82
I25. Identifica situaciones de carácter aleatorio	15	2	0.88	15	2	0.88	14	3	0.82
I26. Conoce la función y las partes que componen el aparato fonador	17	0	1	17	0	1	17	0	1
I27. Realiza experiencias sencillas para conocer la propagación del sonido	17	0	1	17	0	1	16	1	0.94
I28. Explica cómo se produce y se transmite el sonido	17	0	1	17	0	1	17	0	1
I29. Describe las cualidades del sonido	13	4	0.76	13	4	0.76	14	3	0.82
I30. Conoce y explica algunos de los avances de la ciencia en la música	16	1	0.94	16	1	0.94	15	2	0.88

ÍTEMS	PERTINENCIA			RELEVANCIA			CLARIDAD		
	Nº Jueces		V de <i>Aiken</i>	Nº Jueces		V de <i>Aiken</i>	Nº Jueces		V de <i>Aiken</i>
	Acu.	Des.		Acu.	Des.		Acu.	Des.	
I31. Se interesa por descubrir obras musicales de diferentes características, y las utiliza como marco de referencia para las creaciones propias	15	2	0.82	14	3	0.82	15	2	0.88
I32. Utiliza los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales y para la sonorización de imágenes y representaciones dramáticas	17	0	1	17	0	1	16	1	0.94
I33. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer información	17	0	1	17	0	1	17	0	1
I34. Resume entrevistas, noticias, debates infantiles... precedentes de la radio, televisión o internet	15	2	0.88	15	2	0.88	17	0	1
I35. Utiliza internet y las TIC como recurso para la realización de tareas diversas	17	0	1	17	0	1	16	1	0.94
I36. Utiliza distintos programas educativos digitales como apoyo y refuerzo del aprendizaje, ejemplo: Garageband	17	0	1	17	0	1	16	1	0.94
I37. Es capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido en los proyectos	16	1	0.94	16	1	0.94	16	1	0.94

También se calculó la validez de constructo a través de un análisis factorial exploratorio, que previamente fue sometido a la prueba de Bartlett y de Kaiser, Meyer y Olkin para comprobar si los resultados obtenidos se ajustaban a un modelo de análisis factorial, el cual arrojó un valor de .939 (Prueba de esfericidad de Bartlett $\chi^2 = 8780.994$, $p < .000$). Así, se implementó un análisis factorial mediante el método de extracción de componentes principales con rotación *Varimax*, del cual se extrajeron 3 factores que explicaban el 82.216% de la varianza total.

Para medir la fiabilidad o consistencia interna del cuestionario se calculó el coeficiente α de *Cronbach*, el cual arrojó un valor de .980, que indica un índice elevado de consistencia interna, tal y como señalan Fernández-Cruz, Fernández-Díaz, & Rodríguez-Mantilla (2018).

CONCLUSIONES

El objetivo de este trabajo ha sido el de mostrar el procedimiento seguido en la validación del cuestionario elaborado. Así, las pruebas realizadas señalan la buena adecuación del instrumento elaborado para medir el grado del desarrollo del perfil competencial que se está llevando a cabo con un programa de intervención didáctica con actividades musicales. Señalar que los valores obtenidos en la validación de contenido a través del coeficiente *V de Aiken* ha sido muy superior a los criterios establecidos por Merino y Livia (2008). Por otra parte, indicar que los resultados obtenidos en la validación de constructo señalan a la existencia de 3 componentes que se pueden extrapolar a las tres categorías de los perfiles competenciales del cuestionario elaborado, si bien, los ítems que se incluyen en éstas, no se corresponden exactamente con los componentes.

Por último, en cuanto a los resultados obtenidos del análisis de fiabilidad, señalar que el instrumento elaborado tiene un elevado índice de fiabilidad, por lo que se puede afirmar que el cuestionario elaborado puede ser considerado una herramienta válida y fiable para la medición del grado de adquisición de las competencias clave a través de actividades musicales.

A modo de mejora, de este trabajo, resultaría conveniente profundizar en el análisis factorial confirmatorio cuando se obtengan los resultados en la fase posttest.

REFERENCIAS

- Bolívar, A. (2010). *Competencias Básicas y Currículo*. Madrid, España: Síntesis.
- Cabanac, A., Perlovsky, L., Bonniot-Cabanac, M. C., & Cabanac, M. (2013). Music and academic performance. *Behavioural Brain Research*, 256, 257-260. doi: 10.1016/j.bbr.2013.08.023
- Coban, S. & Dubaz, I. (2011). The relationship between active learning models in music lessons in elementary schools and multiple intelligence areas. *Procedia-Social And Behavioral Science*, 28, 684-690. doi: 10.1016/j.sbspro.2011.11.129
- Fernández-Cruz, F. J., Fernández-Díaz, M. J., & Rodríguez-Mantilla, J. M. (2018). Diseño y validación de un instrumento de medida del perfil de formación docente en Tecnologías de la Información y Comunicación. *Revista Española de Pedagogía*, 76(270), 247-270. doi: 10.22550/REP76-2-2018-03
- Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación (BOE nº 106 de 4 de mayo de 2006).
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE nº 295 de 10 de diciembre de 2013).
- Manso, J., & Valle, J. (2013). Competencias Clave como tendencia de la política educativa supranacional de la Unión Europea. *Revista de Educación, Extraordinario*, 12-33. doi: 10.4438/1988-592X-RE-2013-EXT-255
- Merino, C., & Livia, J. (2009). Intervalos de confianza asimétricos para el índice la validez de contenido: Un programa Visual Basic para la V de Aiken. *Anales de Psicología*, 25(1), 169-171. Recuperado de http://www.um.es/analesps/v25/v25_1/19-25_1.pdf
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015). *Marco General de la evaluación final de Educación Primaria*. Madrid, España: Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte
- Münte, T. F., Altenmüller, E., & Jäncke, L. (2002). The musician's brain as a model of neuroplasticity. *Nature Reviews Neuroscience*, 3 (6), 473-478. doi: 10.1038/nrn843
- Orden ECD/65/2015 de 21 enero por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE nº 25 de 29 enero 2015).
- Polo, I. (2015). Orientaciones para el diseño de instrumentos de evaluación competenciales a partir de los estándares de aprendizaje. *Avances en supervisión educativa*, 23, 1-37.
- Piro, J., & Ortiz, C. (2009). Music education can help children improve reading skills. *Journal of Psychology of Music*, 37(3), 325-347. doi: 10.1177/0305735608097248
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria (BOE nº 52 de 1 de marzo de 2014).
- Rickard, N. S., Bambrick, C. J., & Gill, A. (2012). Absence of widespread psychosocial and cognitive effects of school-based music instruction in 10–13-year-old students. *International Journal of Music Education*, 30(1), 57-78. doi: 10.1177/0255761411431399.

El aprendizaje del español mediante juegos motores

Aida Fernández Hernández
aifern03@ucm.es

Resumen

El aprendizaje de la Lengua Extranjera presenta muchos beneficios siendo esencial en el mundo globalizado en el que vivimos. Sin embargo, en este proceso de aprendizaje intervienen muchos factores como la calidad y la cantidad del *input*, la personalidad y la actitud. La presente investigación trata de mostrar si la incorporación de los juegos motores pueden ser un método eficaz y significativo para el aprendizaje del español como Lengua Extranjera en un contexto donde el inglés es la lengua principal. Para ello se llevarán a cabo dos proyectos en una escuela bilingüe situada en Red Deer (Alberta, Canadá). Para tal fin se ha creado una batería de juegos motores centradas en la metodología llamada *Learning by doing* o Aprender haciendo. Este tipo de metodología es importante y, sobre todo en las primeras edades, ya que el alumnado está más motivado cuando hay movimiento. El proyecto principal será la aplicación de estas actividades que combinan el movimiento y el aprendizaje del español como Lengua Extranjera en la clase de tercero de primaria. El otro proyecto se ha realizado de manera paralela con algunas de las familias de la escuela, las cuales realizarán juegos en familia para mejorar y/o reforzar el español. La recogida de datos del proyecto principal se está llevando a cabo mediante diferentes instrumentos: pre-test (para evaluar los conocimientos previos), entrevistas, cuestionarios, rejillas de observación, diario de los alumnos para expresar su opinión sobre los juegos. Y en el caso del proyecto de las familias los instrumentos utilizados serán: fotografía semanal mostrando que han participado en el reto y un cuestionario semanal sobre el juego realizado en el que incluirán (nivel de dificultad, de diversión y de aprendizaje). Con los datos obtenidos se realizará un análisis mediante el cual se pretende determinar si los juegos motores pueden facilitar la interiorización del español.

Abstract

Apart from bringing several interesting benefits, learning foreign languages is essential in the globalized world we are living in. However, in this process there are a lot of factors involve, such as quality and quantity of input, personality and attitude. The aim of this project is demonstrate if the incorporation of motor games can be an effective tool to learn Spanish as a foreign language in an English context. To achieve this goal, two projects are going to be run in a bilingual school located in Red Deer (Alberta, Canadá) where the main language is English. A battery of games has been created taking into account that the activities are student centred and focus on *Learning by doing*. This kind of methodology is very important, especially with the young students because they are more engaged when the movement is involve. On one hand, the main project is going to be the application of this activities that combine movement and learning Spanish as foreign language with a group of third graders. On the other hand, the other project is going to take place simultaneously; some families in the school in a 8 weeks program will do healthy activities and play games to learn and/or reinforce their Spanish. To collect data for the main project we have been using: pre-test and post-test (to assess their knowledge), interview, questionnaires, surveys, observation sheet and a daily journal to know their opinion about each game. For the other project with the families we will use: a weekly picture where they will show they have played the game and a weekly survey asking about their opinion of the game (level of difficulty, fun and learning). Once we collect all this data we will analyze to prove the efficancess of learning Spanish as a foreign Language with motor games.

Palabras clave: Juegos, aprendizaje, Lengua Extranjera, movimiento, aprender haciendo, Educación Física

Keywords: Games, learning, Foreign Language, movement, learning by doing, Physical Education